

	コアタイム	Kresty	Qyntet	総ラウンド数	得失点差	スコア/デス	勝敗結果	順位
コアタイム		× 3-7=-4 (34-42=-8) 6-7=-1 (76.5-45=31.5)	△ 7-2=5 (47-21=26) 6-7=-1 (63.5-50=13.5)	22	-1	221-158=63	1敗1分	3位
Kresty	○ 7-3=4 (65-29=36) 7-6=1 (65-49=16)		△ 6-7=-1 (81-47=34) 7-6=1 (73.5-45=28.5)	27	5	284.5-170=114.5	1勝1分	1位 オフライン出場決定
Qyntet	△ 2-7=-5 (28-40=-12) 7-6=1 (70.5-44=26.5)	△ 7-6=1 (63.5-53=10.5) 6-7=-1 (59.5-50=9.5)		22	-4	221.5-187=34.5	2分	2位

チャンネル	使用マップ	日時	試合番号	先攻クラン	VS	後攻クラン	勝者
大会ch	DUALSIGHT	2018/11/10(土) 18:00~	A-1	コアタイム	VS	Kresty	Kresty
				Kresty	VS	コアタイム	Kresty
		19:00~	A-2	コアタイム	VS	Qyntet	コアタイム
				Qyntet	VS	コアタイム	Qyntet
		20:00~	A-3	Kresty	VS	Qyntet	Qyntet
				Qyntet	VS	Kresty	Kresty

■ルール

- ・使用マップ：DUALSIGHT（Aランクにおいて3クラン同士が対戦していないマップのうちの1つ）
 - ・勝利条件：7先取大会ルール
 - ・チームキル：すべて
 - ・使用可能アイテム：AVARCT2018 Season4のルールに準ずる
 - ・使用チャンネル：大会ch
 - ・出場可能メンバー：AVARCT2018 Season4にエントリーされているキャラクターのみ出場可能
 - ・勝敗基準：試合の勝敗＞ラウンド得失点差＞スコア/デスの総数＞すべて同数だった場合抽選
 - ・不戦勝：対戦クランが失格となった場合、予定されている試合、および既に行われた全ての試合において、得点7、失点0、スコア/デスは発生しないものとして勝利扱いとなります。
- 試合数：2試合（先攻スタート、後攻スタートそれぞれ1試合ずつ行う）
先攻・後攻スタート：上記対戦表に記載

※失格の定義

- ルール違反、不戦敗となった場合、今回に限り失格として定義付け、失格クランは予定されている試合、および既に行われた全ての試合において、得点0、失点7、およびスコア/デスは発生しないものとして敗退扱いとなります。